



# FOG

## FUJIKO NAKAYA

### Exhibition 10-21-...

#### COMME des GARCONS

\*  
東京都港区南青山5-2-1 Tel.03-3406-3951

「霧の彫刻」という表現には、なにかユーモラスな矛盾と逆説が孕まれているようだ。中谷美二子はそれについて多くを語らない。確かに、堅い物質性を拭い去ってしまった霧の変幻に、お仕着せの彫刻という衣装は似つかわしくはない。

霧は大気の呼吸を視覚化しながら、やがては大気に還る。そのダイナミズムのプロセスに融解してゆくものたち、そして時としてコンセプトたちさえもが、霧に誘われたかのように、静かなインタラクションの響きに包まれてゆく。あらかじめ綿密に読み取られた微気象としての大気の振舞いも、計算され尽くされた地表のしつらいも、霧の息吹に自らの呼吸を整え始める。「霧の彫刻」は、こうしてすぐれて環境的である。それはいわば物象性の界面に漂う、状況としての、また「こと」としての彫刻なのであろうか。

(中略)

いわば、「霧の彫刻」の面白さの根源は、霧の環境に包み込まれるひとも物質も事象も、それが依拠する基準座標系(FRAME OF REFERENCE)を取り払われてしまい、新たな関係性のランドスケープに置かれることにあるようだ。ただ、このインタラクティヴな彫刻は、見えがかりとしてのランドスケープにかかるだけではないだろう。それはおそらくは「心の内なるランドスケープ」にまで染み入り、遙かな日々の記憶と面影、無意識に眠り込む夢を甦らせ、未だ形にならない形象をイメージさせる力を秘めているに違いない。

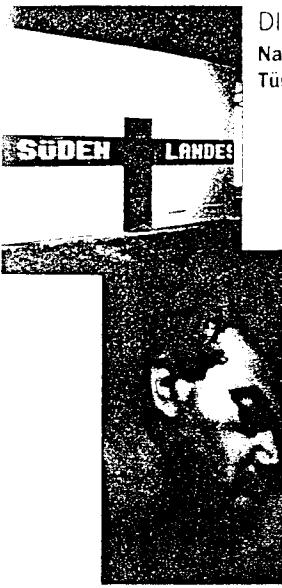
アースワークやランドアート、パフォーマンス、ひいては環境芸術と書いてみても、どこかにもの足りなさが残る。すぐれて現代的なこの彫刻の性格を決めつけるのは、霧の振舞いにあらゆるものが包み込まれてゆくに似て難しい。やはり「状況としての彫刻」と言うしかないのではなかろうか。現代技術と人間実存の状況と危機に深い思索を巡らせたマルティン・ハイデッガーの思いは、いつも故郷の「野の道」に還っていた。そこには、時として静かに深く霧が立ち込めていたことが思い起こされるのである。

文／森岡侑士

The expression 'fog sculpture' is redolent with humorous contradiction and paradox. But Fujiko Nakaya does not tell us much about that. Yet the normative state of 'sculpture' falls short of the transformative impalpable being of fog which denudes objects of their materiality. While it visualizes the breathing of the atmosphere, it is to the atmosphere that it ultimately returns. Things which melt into that dynamism of the process of fog, and sometimes even concepts, are dissolved in the echo of a quiet interaction as if seduced by the fog. Both the behavior of atmospheric micro-climates which are precisely measured in advance as well as the thoroughly calculated and designed ground surface adjust themselves to the breathing of fog. Thus, 'fog sculpture' is exceedingly environmental. This 'sculpture' hovers between the material and immaterial, object and phenomenon; perhaps it can only be called sculpture of situations'. Perhaps the most interesting premise of 'fog sculpture' is its capacity to envelope people, materials and phenomena in a fog environment such that the frame of reference on which these various agents depend is removed, leaving them as parts of a new relational landscape. But it is not only to the visible landscape that the interactive sculpture has the potential to relate. Certainly it must harbor a latent capacity to penetrate even within the 'landscape inside mind' to invoke memories and images of the distant past and dreams dormant in the unconscious, and to configure yet unfigured forms. Earth work, land art, performance, environmental art—each term seems insufficient. Defining the character of this remarkable contemporary form of sculpture, which typically envelopes everything in its vicinity, is a devilish task. Perhaps there is no recourse but to call it 'sculpture of situations'. Martin Heidegger's profound scrutiny of the condition and crisis of contemporary technology and human existence often returned to 'the pathway' in his hometown where, we recall, the fog was sometimes settling quietly and deeply.

Excerpt from "Interactive Landscape" by Yuji Morioka  
(Translation by Bert Winther)

Fujiko NAKAYA 中谷美二子  
FOG SCULPTURE and LANDSCAPING PROJECTS  
1970 <PEPSI PAVILION> Expo 70, Osaka, Japan  
Project: Experiments in Art & Technology  
1974 Fog Environment for David Tudor Concert <ISLAND EYE ISLAND EAR> Knävelskär Island, Sweden  
1976 Fog Sculpture #94768 <EARTH TALK>  
Sydney Biennale, Australia (Australian Award)  
1980 <CLOUD INSTALLATION #72405> 11th International Sculpture Conference, Washington D.C., USA  
1980 <OPAL LOOP> CLOUD INSTALLATION #72503 City for Trisha Brown Dance Company, New York City, USA  
1980 <KAWAJI-A Festival of Light, Sound, and Fog>  
Kawaji-Onsen, Tochigi, Japan, Music: Bill Viola  
1981 <SQUARE FOG #1> Miyagi Art Museum, Sendai, Japan  
1982 <FOGGY WAKE IN A DESERT> Sculpture Garden, Australian National Gallery, Canberra, Australia  
1982 Fog Performance "Kata-no-Taiko" Inter-Design '82, Central Park, Kanazawa, Japan  
1983 Fog Sculpture <LOUISIANA> 1st International Water Sculpture Competition (Award), New Orleans, USA  
1986 Fog for <POEMUSICA: FROG FANTASY> Director: H. Terasaki, Music: Minoru Miki, Setagaya Art Museum, Tokyo, Japan  
1989 Fog Sculpture <Skyline> Jardin de l'eau, Parc de la Villette, Paris. Architect: Alain Pelissier  
1992 <PROSPECTA 92 TOYAMA> Fog Performance, Toyama, Japan. Architect: Shoei Yoh, Lighting: Masao Nihei  
1993 <FOGGY FOREST> Children's Park, Showa Kinen Park, Tokyo. Architect: Kitagawara + ILCD (Yoshida Isoya Special Award)  
1994 <Greenland Glacial Stone Garden> Museum of Snow and Ice, Kaga, Ishikawa-ken, Japan. Architect: Arata Isozaki



DIE HEKTIK DRAUSSEN:  
Nachrichtengeflimmer vor der  
Tür zu Bill Violas „Threshold“

DIE STILLE DRINNEN:  
ruhig Schlafende im Dunkeln bei  
Violas „Threshold“, 1992



ZEICHEN DER ZEIT:  
Nam June Paiks  
Videoskulptur  
„Passage“, 1986,  
mit Hieroglyphen,  
Schriften und  
frühen TV-Apparaten

**Multimedia**, in Deutschland Wort des Jahres 1995, hat Guggenheim-Direktor Thomas Krens zu seinem neuen Konzept für die mäßig erfolgreiche Museums-Zweigstelle in SoHo verholfen. Das (immer noch) trendige Galerienviertel jenseits des Broadway lenkt die Besucher wohl mehr ab, als daß es sie in den roten Backsteinbau zieht.

Vor vier Jahren startete das Avantgarde-Kunsthaus, mit beachtlichem Erfolg. Doch von den 200 000 Besuchern im ersten Jahr schnellte die Jahresstatistik auf zuletzt 125 000 hinunter. Mancher blieb gleich im Museumsshop hängen. Wer in die Ausstellung wollte, mußte sich erst, vorbei an Porzellan- und Posterregalen, einen Weg zur Museumskasse bahnen.

Seit letzter Woche betreten Ausstellungsbesucher das Guggenheim SoHo über einen extra Eingang an der Mercer Street. Nach einem halben Jahr Renovierungspause hat Thomas Krens das Haus mit High-Tech-Kunst wiedereröffnet. Und dank seines neuen Sponsors, der Deutschen Telekom, kann er es auch weiterhin finanzieren.

**Karlsruhe in Manhattan.** 98 Fernsehgeräte flirren auf einer etwa zwölf auf drei Meter großen Wand durch die Eingangshalle. „Megatron“ sendet ein hektisches Bilderzucken aus, kein Bild bleibt länger als ein paar Sekunden auf dem Bildschirm, dann beginnt der Video-Rap von neuem. Fernsehern mit wenig Information und um so mehr Suggestion von Nam June Paik. Während alle anderen Nationen von High-Tech

#### Das GUGGENHEIM-MUSEUM in SoHo

**JUNI 1992** eröffnet das New Yorker Guggenheim-Museum eine Zweigstelle in SoHo. Das Backsteinhaus von 1882 wurde von Arata Isozaki, einem der Olympia-Architekten von Barcelona, umgebaut.

**KOSTEN** rund 16,5 Millionen Mark

**BESUCHER** pro Jahr: zu Beginn 200 000, 1995 nur 125 000

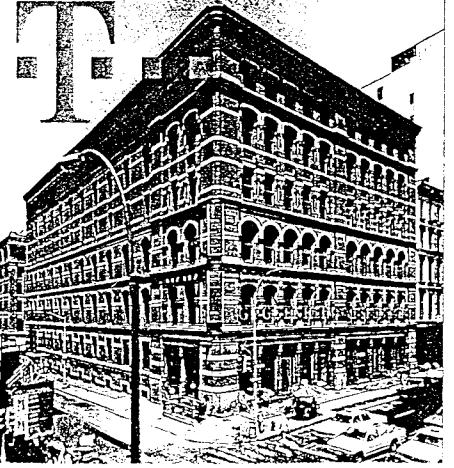
**14.6.1996** Wiedereröffnung nach halbjähriger Umbaupause mit neuem Schwerpunkt auf Multimedia

**NEU** Eröffnungsschau „Mediascape“ mit 14 Arbeiten aus dem Guggenheim-Museum und dem Zentrum für Kunst und Medientechnologie (ZKM) in Karlsruhe, auch im Internet: <http://www.guggenheim.lehman.cuny.edu/gugg>

**DAUER** bis 15. Sept., Kat. ca. 15 Mark

**HAUPT-** Deutsche Telekom mit ca. 15

**SPONSOR** Millionen Mark in 5 Jahren



begeistert sind, rümpfen die Deutschen bei dem Begriff die Nase“, meint der Düsseldorfer Kunsthistoriker.

Heinrich Klotz, Direktor des Karlsruher ZKM, erklärt den Vorbehalt gegenüber der Videokunst: „Da der Vergleich mit den bewegten Bildern des Fernsehens sich aufdrängt, werden all die Sünden und Pläritäten des kommerziellen Fernsehens auf die Bewertung der Videokunst leichtfertig übertragen.“

Bevor er im nächsten Jahr sein eigenes Museum in Karlsruhe eröffnen kann, lehnt Klotz Schlüsselwerke der mit rund 1000 Stück reichen Medienkunstsammlung des ZKM aus.

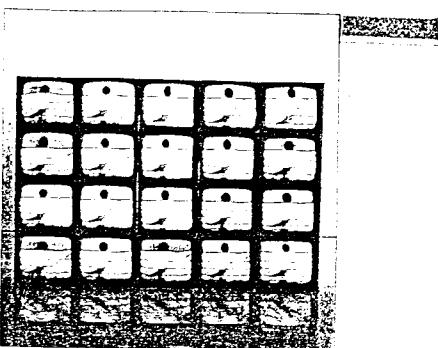
Drei bis vier Stunden täglich blicken die Menschen heute durchschnittlich auf die TV-Mattscheibe. Nam June Paik rätselt sich an soviel Aufmerksamkeit, die keinem Künstler je zuteil wird, mit seinem bewegten Bilder-Clip aus dem TV, der wie hübsche elektronische Tapetenmuster über die Schirme huscht.

Bill Viola drehte den Spieß um, hielt in seiner Videoinstallation „Threshold“ (Türschwelle) die Zeit an. Er zeigt menschliche Köpfe auf Projektionswänden, aufgebahrt wie Tote – nur in der Stille knistert fast unmerklich ihr Atmen.

Und Bruce Nauman, längst Star der Videokunstszene, rückt sich selbst, stupide sabbernd, den Mund verzerrend und labernd, auf die TV-Fernwand. Vielleicht ist das ja der Bemühungsenschauer der Zukunft.

CHRISTIANE

FOCUS 25.6.1996



VIDEOS VON PIONIEREN:  
Steina und Woody Vasulkas  
frühe „Matrix I“ von 1970-72

#### INTERVIEW

## „Für Menschen in aller Welt“

Warum die Telekom Kunst  
im Guggenheim fördert



**Focus:** Warum sponsert die Telekom ein New Yorker Museum und nicht ein deutsches wie bisher?

**Sommer:** Die Deutsche Telekom ist zunehmend international aktiv. Unser Telekommunikations-Service verbindet Menschen in aller Welt. So lag die Idee eines Kultursponsoring-Projekts mit klarer internationaler Ausrichtung nahe.

Die Guggenheim Foundation ist dafür ein idealer Partner. Beide haben wir die Vision globaler zwischenmenschlicher Kommunikation.

**Focus:** Warum Multimedia-Kunst und nicht Picasso?

**Sommer:** Heute übernimmt Multimedia-Kunst die Auseinandersetzung mit dem globalen Wandel von der Industrie- zur Informationsgesellschaft. Picasso ist bekanntlich auch modern. Eine von uns geförderte Picasso-Retrospektive war ein Publikumsrenner.

**Focus:** Die Firma Boss fördert ebenfalls das Guggenheim-Museum...

**Sommer:** Anders als Boss konzentrieren wir uns auf Multimedia-Kunst. Wir werden zwar auch Projekte aus dem Bereich der Bildenden Kunst fördern, aber der künstlerischen Auseinandersetzung mit Multimedia wird das Hauptaugenmerk gelten. Multimedia ist für uns ein wichtiges Geschäftsfeld der Zukunft.

**Geschichte ohne Geld: So funktionieren die Tausch-Ringe**



**540 Gramm** und gerettet!  
Wie Kleinst-Frühgeborene überleben

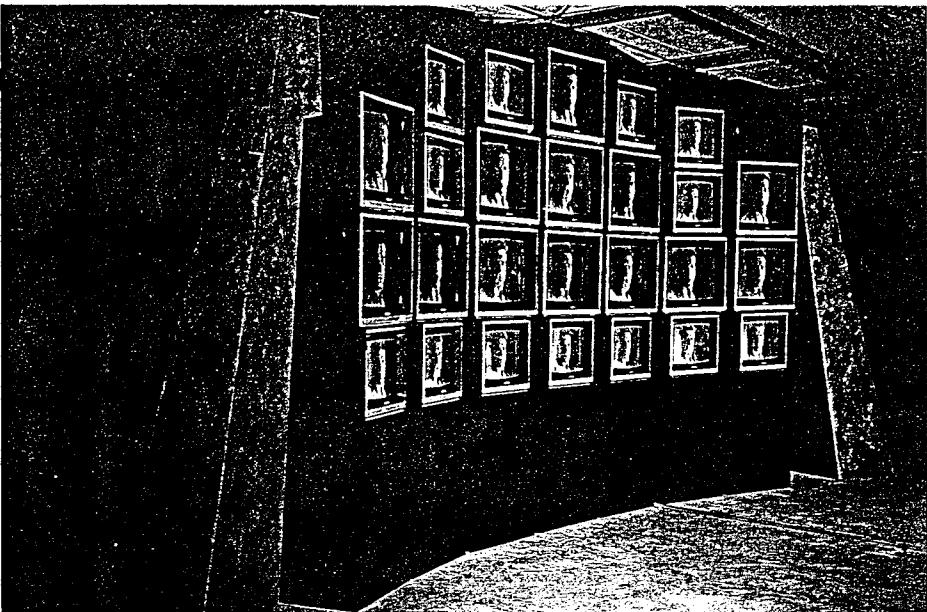


Nr. 25 17. Juni 1996 DM 4,50

der

„TRÄNEN AUS STAHL“:

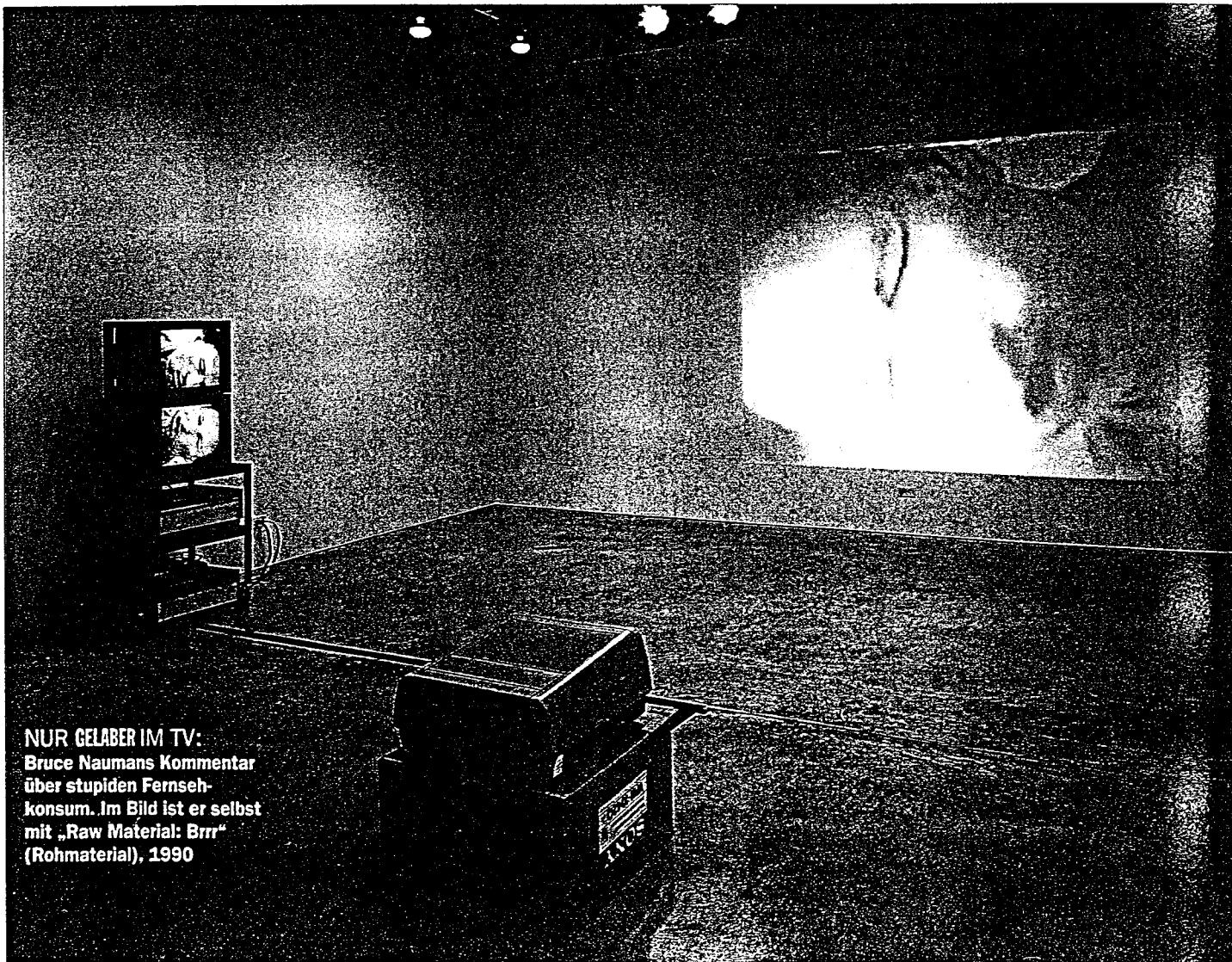
Marie-Jo Lafontaines  
Videoarbeit über Lust und  
Frust beim Bodybuilding  
erregte schon 1987 auf  
der documenta Aufsehen



KUNST

# Willkommen im HIGH-TECH-Museum

Das New Yorker Guggenheim-Museum setzt auf  
Medienkunst aus Karlsruhe und lockt so Sponsoren an



**NUR GELABER IM TV:**  
Bruce Naumans Kommentar  
über stupiden Fernseh-  
konsum. Im Bild ist er selbst  
mit „Raw Material: Brrr“  
(Rohmaterial), 1990



**GEDICHT AUF ABRUF:**  
In Bill Seamans poetischer  
Projektion „Passage  
sets ...“ von 1994/95  
kombiniert der Betrachter  
per Fußtritt Text und Bilder

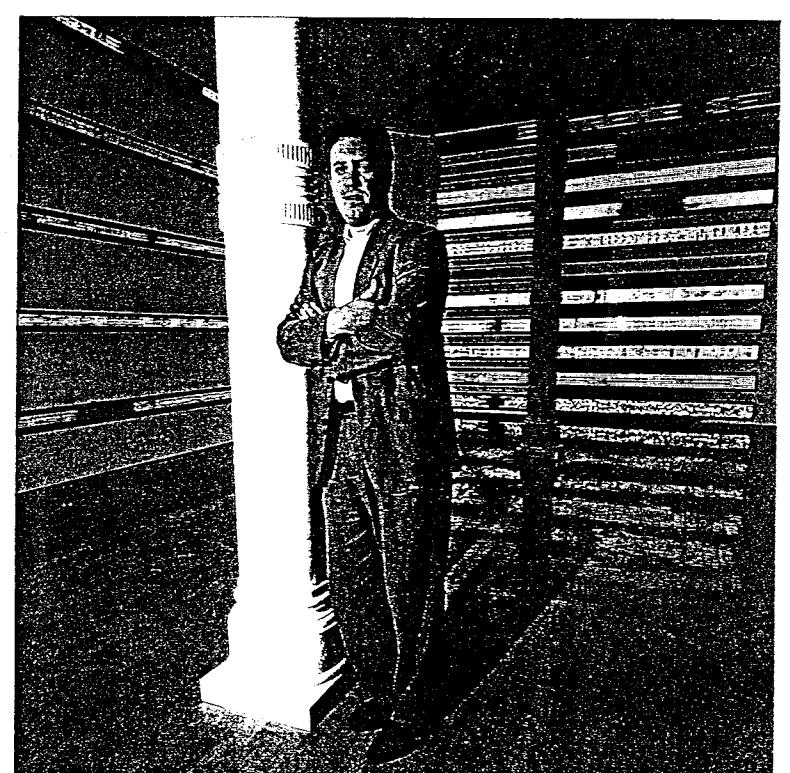
Der Mann auf dem Rad strampelt kräftig in die Pedale. Ganze Häuserzeilen schwirren an ihm vorbei. Die Straßen von Manhattan haben sich in eine endlose Buchstabenschleife verwandelt. Der Broadway kreuzt, das World Trade Center taucht auf, der Hafen am Ende der Wall Street. Dann ist es plötzlich dunkel.

Die fünf Meter große Projektionsfläche saugt den Fahrradfahrer förmlich auf, lässt ihn tretradend und lenkend an den Stadtkorridoren entlangrollen, treibt ihn schließlich aufs offene Meer, wo er merkt: Die flirrende Welt ist eine künstliche, Himmel und Häuser sind Fiktion, eine Vision für das 21. Jahrhundert.

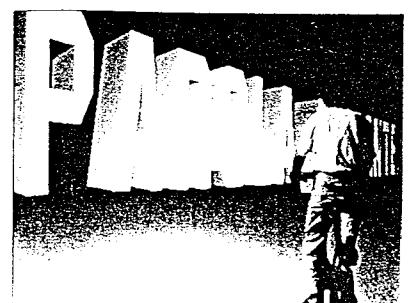
Jeffrey Shaw heißt der Schöpfer des Fahrrads, das den Treter auf die virtuelle Reise mitnimmt, wo jeder Lenkradschwenk eine neue Sicht auf die gepixelte Wirklichkeit aus dem Computer eröffnet. Der gebürtige Australier leitet das derzeit am besten ausgestattete Kunst-Medienlabor in Europa am Zentrum für Kunst und Medientechnologie (ZKM) in Karlsruhe. Mehr als 30mal hat er seine interaktive Installation inzwischen gezeigt, die neueste Version von 1991 macht da Station, wo sie (hauptsächlich) spielt: in New York.

Seine „lesbare Stadt“ ist nur eine von 14 Arbeiten, mit denen das Guggenheim-Museum seit vergangenem Freitag das Kunstwerk im Fernseh- und Computerzeitalter in der Ausstellung „Mediascape“ beleuchtet.

Foto: J. Goldschmidt/ZKM, Foto: D. K. B. (Guggenheim SoHo)



**STOLZ AUF FLOTTE SPRÜCHE:**  
Matthew Drutt, Kurator  
im Guggenheim SoHo, vor Jenny  
Holzers Biennale-Arbeit von 1990



**TRETEN FÜR EINE VISION:**  
per Rad durch Jeffrey Shaws  
virtuelle „Legible City“. 1991

Jonge kunstenaars hebben te veel ontzag voor computers, vindt de Newyorkse videokunstenares Steina Vasulka, die in haar eigen werk onorthodoxe toepassingen van beeld en geluid onderzoekt. Vasulka was oprichtster van The Kitchen, het befaamde avantgarde-podium in New York. Sinds kort is ze artistiek leidster van de Steim-studio in Amsterdam. Gesprek met een video-pionier die zich laat inspireren door de muziek van Johannes Brahms: 'Er is niets nieuws onder de zon.'

door Jacqueline Oskamp

**J**A. Openmaken en het inwendige veranderen', beaamt ze gretig. De bedaarde gezichtsuitdrukking van Steina Vasulka verdwijnt zodra het onderwerp 'apparatuur' ter sprake komt. Haar ogen beginnen te glinsteren: 'Openmaken en die apparaten een functie geven waar ze niet voor bedoeld zijn. Ze intelligent maken.'

Aan die elementaire, interveniërende manier waarop ze elektronische apparatuur gebruikt, dankt Steina Vasulka (56) haar reputatie van pionier op het gebied van de videokunst. Samen met haar man Woody Vasulka stond ze aan de wieg van de videokunst.

Sinds enkele weken bekledt Steina Vasulka de functie van artistiek leider bij Steim, de in Amsterdam gevestigde studio voor elektro-instrumentale muziek. De reden een videokunstenaar voor deze post te vragen, vloeit voort uit technisch-artistieke ontwikkelingen, aldus Steim-directeur Michel Waisvisz. De apparaten die worden gebruikt in videokunst en elektronische muziek beginnen door de ontwikkelingen in de digitale techniek steeds meer op elkaar te lijken. Steim ontvangt steeds vaker projectvoorstellingen waarin beide disciplines betrokken zijn. Om leiding te geven aan deze ontwikkelingen is besloten een 'muzikale' videokunstenaar aan te trekken. Steina Va-



Steina Vasulka

FOTO GUUS DUBBELMAN - DE VOLKSKRANT

sulka is bovenstaande onbekende in Nederland. Al jarenlang onderhouden zij en Woody nauwe contacten met het Amsterdamse centrum Montevideo, waar een groot deel van hun werk gedocumenteerd is.

Ze ontmoetten elkaar in 1962 in Praag, waar de uit IJsland afkomstige Steina viool studeerde. Drie jaar later vertrokken ze naar de Verenigde Staten. 'Omdat Woody filmmaker was

kwamen we in New York in een scene van regisseurs en beeldend kunstenaars terecht. Niemand besteedde in die tijd aandacht aan video, omdat niemand eigenlijk precies wist wat het was. Wij hadden het geluk dat we eind jaren zestig de hand konden leggen op een van de eerste draagbare videorecorders die op de markt verschenen. Tot dan toe waren we vooral bezig geweest met elektronische muziek.

## 'Zelfs in vuilnis vind je bruikbare chips'

We experimenteerden bijvoorbeeld met gecontroleerde feedback, door een microfoon voor de speakers te zetten. Die experimenten zetten we direct voort op video: een camera voor de monitor. Het beeld gaat dan een eigen leven leiden. Dat vonden we toen heel opwindend. Ook probeerden we geluid en beeld in elkaar om te zetten: geluidsfrequenties in beeld vertalen, en beeld-informatie tot geluid manipuleren. Dezelfde bron voor beide vormen gebruiken.'

Rond de Vasulka's ontstond een levendige kring van geestverwanten. Dat leidde begin jaren zeventig tot de oprichting van The Kitchen, dat decennia lang het toonaangevende podium voor experimentele kunsten in New York zou zijn. 'We kregen thuis zoveel mensen over de vloer dat we een andere plek moesten zoeken voor onze concerten en videovertoningen', legt Steina Vasulka uit.

'Niet alleen was er veel opwindig over video en elektronische muziek, we maakten ook opnamen van musici als Jimi Hendrix en Miles Davis en die kwamen ook allemaal kijken. Een bijkomstigheid was dat mensen in die jaren vaak een hoop dope op zak hadden. Omdat wij nog geen legale status hadden wisten we dat we zonder pardon het land uitgegooid zouden worden als bij ons thuis grote hoeveelheden drugs gevonden zouden worden.'

Juist in die tijd liepen we tegen een prachtig pand aan dat we onder gunstige voorwaarden konden huren. Vanaf dat moment organiseerden we elke avond iets: elektronische muziek, video, improvisaties, mediashows en in het weekend iets commerciëler voorstellingen.' Pas jaren later begreep ze dat The Kitchen een uniek fenomeen was geweest: 'Ik heb altijd in de veronderstelling verkeerd dat overal in New York zulke podia bestonden en dat we in een enorme competitie verikkeld waren.'

De volgende standplaats was Buffalo, in de staat New York, waar de Vasulkas aan het Media Center van de universiteit werkten. 'Dat was de enige periode in ons leven met een regelmatig inkomen en dat is heel goed voor onze

creatieveiteit geweest.' De combinatie van een vast inkomen, een saaie stad en een koud klimaat, maakte dat het tweetal van 's ochtends vroeg tot 's avonds laat werkte. 'Na zes jaar moesten we naar de zon. Dat werd Santa Fé in New Mexico. We woonden er heel klein. Woody was op dat moment met computers bezig en die hebben niet zoveel ruimte nodig, maar ik kon mijn draai niet vinden. Ik kan me herinneren dat ik op een ochtend naar buiten liep en

*Steina Vasulka geeft apparaten het liefst een andere functie*

naar die strakke, diepblauwe hemel keek en zei: "Dit wordt mijn studio, geen muren." Het besluit om buiten te gaan werken heeft mijn werk sterk veranderd. Alleen al doordat ik voortaan veel materiaal direct aan de omgeving ontleende. Die prachtige natuur in the South-West.'

Onder de noemer *Machine Vision* verrichtte ze onderzoek naar allerlei varianten van camerabewegingen, zoals zoomen en roteren. 'Het idee was de wereld te bekijken vanuit een niet-menselijk perspectief. We zijn gewend alles vanaf ooghoogte te bekijken, dat is het punt van waaruit we onze wereld creëren. Ook de meeste films voldoen aan die conventie: de kijker is het middelpunt van de wereld.' Zo experimenteerde Vasulka met een camera die ze op de bumper van een auto monteerde, waarmee ze door een grasveld reed. De kijker slaat het gras als het ware in het gezicht, wat versterkt wordt door de dode striemen die de geluidsbond laat horen.

Haar fascinatie voor bewegend beeld en voor de vraag of je dat effect bereikt door de camera te bewegen of bewegende dingen te filmen, verklaart Vasulka vanuit haar ervaringen als musicus. 'Zonder beweging is er geen geluid', poneert ze. 'Bij beeld ligt die relatieve veel gecompliceerder, omdat er al-

tijd beeld is. Maar als je de camera op een landschap richt, staat alles stil. Mijn benadering komt voort uit de muziek als een *time based art*. Muziek beweegt zich volgens wetten, golven, ritme. Ik zoek naar iets vergelijkbaars in het beeldende medium.'

Subjectiviteit is een ander onderwerp dat Vasulka bezighoudt. Zo liet ze tijdens een introductie van haar werk op Steim de video *Noisefields* (1974) zien, die geheel op het principe van flikkerend beeld is gebaseerd. Ook vertoonde ze *Lilith*, een opname van het gezicht van een oude vrouw tegen de achtergrond van een bos, die vele malen vertraagd wordt afgedraaid. Door een bewerking van het beeld lijkt het of de huid van het gezicht los zit en door de extreme slow-motion en een bizarre vervormde stemgeluid neemt het gelaat alle gradaties aan tussen een oud omaatje en een angstaanjagend monster. *Lilith* is representatief voor het werk van Steina Vasulka in die zin dat de combinatie van beeldmanipulatie en een indringende geluidstape een onheilspellend, verontrustend effect heeft.

Op de emotionele inhoud van haar werk gaat ze niet in. Ze praat uitvoerig over verschillende werkwijzen, over regels die ze zichzelf oplegt, en over de invloed van haar muzikale achtergrond. 'Als instrumentalist - ik speel nog altijd in een strijkkwartet - ben ik me erg bewust van compositie. Hoe een melodielynn verloopt tussen de instrumenten, hoe een melodie naar voren treedt of naar de achtergrond verdwijnt, hoe de vier instrumenten soms polyfoon dan weer harmonisch bewegen. Dat soort verschijnselen gebruik ik in mijn tapes als een methode om het materiaal te componeren. Soms zeg ik zelfs tegen mezelf: Hier pleeg ik plagiaat op Brahms.'

Hoewel Steina Vasulka deze compositie-inzichten bewust toepast, benadrukt ze met klem geen componist te zijn ('jammer genoeg'). Van een kant-en-klare geluidsbond bij haar video's is dan ook geen sprake. Meestal zijn de geluiden ontleend aan de beeldende, soms zelfs aan gebruikte apparatuur, zoals in *Noisefields*. 'Als bijvoor-

beeld op de band het geluid van een voorbijrijdende bus staat, luister ik dat met de koptelefoon zorgvuldig af. Volgens maak ik er een maximum-stereo van of vervorm ik het. Het geluid neemt een cruciale positie in: de soundtrack is de basis voor de beeldmontage. Dat betekent dus dat ik meer op mijn oren vertrouw dan op mijn ogen.'

De meest karakteristieke manier waarop Vasulka video en muziek integreert is wellicht met de MIDI-viool. Met deze speciaal ontworpen, vijfsnarige viool kan ze live in de computer opgeslagen beeldmateriaal bespelen door elke snaar een aspect van het beeld bestuurt (versnelling, vertraging, vooruit, achteruit, et cetera). Op sommige tapes, waaronder *Violin Power*, heeft ze dit proces van beeld bespelen vastgelegd, maar natuurlijk is het ook mogelijk live te improviseren.

'Ik ben gewend mijn beelden met zorg te kiezen. Die zet ik dan op laserdisc. Het gaat dus om van tevoren opgenomen materiaal. Op dit moment gaat Michel Waisvisz met *De Handen* een stap verder door zijn materiaal op het podium live te sampelen. Eenzelfde toepassing voor video is in technisch opzicht wel mogelijk, maar financieel ligt dat soort apparatuur buiten mijn bereik. Vooral beeld heen en weer laten bewegen in *real time* vereist een geavanceerde techniek.'

Op de vraag of de ingrijpende technologische ontwikkelingen haar opvattingen hebben veranderd, haalt ze lachend haar schouders op. 'Kunstenaars hebben altijd over materiaal beschikt. Zoals Da Vinci verf gebruikte, werk ik met apparatuur. Nu heb je die *high-class junk* - voor een paar dollar kun je al een apparaatje kopen. Zelfs bij het vuilnis kun je spullen weghalen waar misschien een chip inzit die je kunt gebruiken. *Arte povera*. Er is niets nieuws onder de zon.'

'Jonge mensen zijn vaak terughoudend om met hun apparatuur te experimenteren. Ze zijn goed opgeleid, maar leren op school niet dat ze zo'n apparaat ook open kunnen maken. Er is een soort ontzag voor techniek ontstaan. Ten onrechte. Er is niets heilig aan computers.'